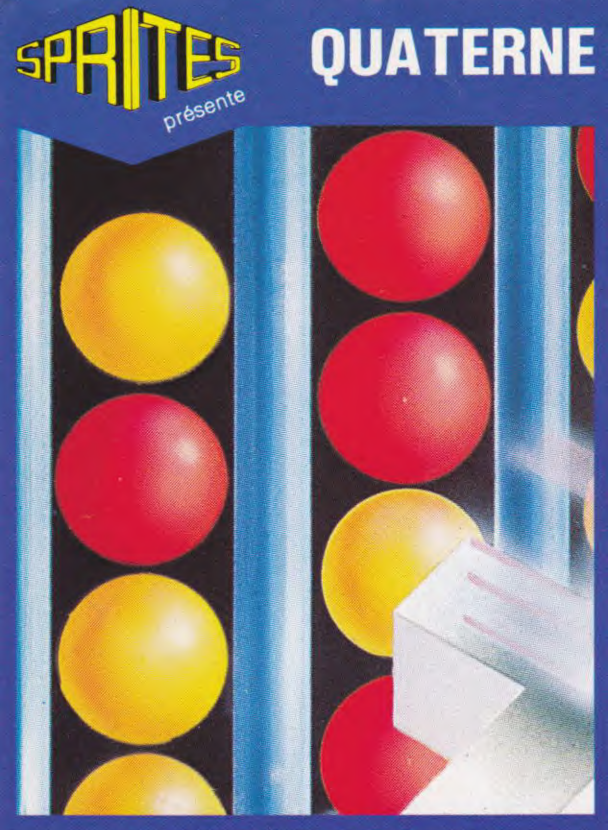


AMSTRAD CPC 464

QUATERNE

AMSTRAD CPC 464

THEME

« QUATERNE » est un jeu d'analyse et de logique. Le but consiste à aligner 4 pions juxtaposés, de même couleur, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Vous jouez en vert, l'ordinateur en rouge. En indiquant le n° de la colonne que vous choisissez, au clavier, le pion tombe automatiquement. Le dernier indice est à chaque fois conservé en bas à gauche de l'écran avec la couleur du joueur concerné. La position basse indique le tour, à chaque partie, c'est à vous de commencer.

L'ordinateur apporte une aide à la décision en calculant sur 3 tours les meilleurs coups possibles. La meilleure matrice est sélectionnée. Si la valeur est supérieure à 128, cette matrice est logiquement gagnante.

Le chiffre indiqué à côté (1-8) permet de savoir si le test a eu lieu en bordure ou au centre de l'échiquier. A titre indicatif, voici les 16 matrices :

	VALEUR		VALEUR		VALEUR
O X X X	160	X O X ▤		O X	64
X O X X		O X X	112	▤ O ▤	48
▤ O X X ▤	144	X O X		O ▤	32
▤ X O X ▤		▤ O X ▤	96	O	16
O X X ▤		O X ▤			
▤ O X X	128	▤ O X	80		

Légende 0 : case libre où le test a lieu
X : identité case déjà jouée
▤ : case libre

CHARGEMENT : 1) RUN"" suivi de ENTER
2) ensuite pressez PLAY 3) le logiciel est lancé automatiquement

AUTEUR : Jérôme BERMOND



23, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92


CP 006
QUATERNE
AMSTRAD
CPC 464
SPRITES

QUATERNE

AMSTRAD CPC 464

THEME

« QUATERNE » est un jeu d'analyse et de logique. Le but consiste à aligner 4 pions juxtaposés, de même couleur, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Vous jouez en vert, l'ordinateur en rouge. En indiquant le n° de la colonne que vous choisissez, au clavier, le pion tombe automatiquement. Le dernier indice est à chaque fois conservé en bas à gauche de l'écran avec la couleur du joueur concerné. La position basse indique le tour, à chaque partie, c'est à vous de commencer.

L'ordinateur apporte une aide à la décision en calculant sur 3 tours les meilleurs coups possibles. La meilleure matrice est sélectionnée. Si la valeur est supérieure à 128, cette matrice est logiquement gagnante.

Le chiffre indiqué à côté (1-8) permet de savoir si le test a eu lieu en bordure ou au centre de l'échiquier. A titre indicatif, voici les 16 matrices :

	VALEUR		VALEUR		VALEUR
O X X X	160	X O X ▤		O X	64
X O X X		O X X	112	▤ O ▤	48
▤ O X X ▤	144	X O X		O ▤	32
▤ X O X ▤		▤ O X ▤	96	O	16
O X X ▤		O X ▤			
▤ O X X	128	▤ O X	80		

Légende 0 : case libre où le test a lieu
X : identité case déjà jouée
▤ : case libre

CHARGEMENT : 1) RUN"" suivi de ENTER
2) ensuite pressez PLAY 3) le logiciel est lancé automatiquement

AUTEUR : Jérôme BERMOND



23, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92



AMSTRAD CPC 464

QUATERNE

CP 006





QUATERNE

AMSTRAD CPC 464